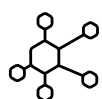




# CLIMA'TENSION

Un jeu de l'oie revisité pour mieux comprendre les causes et conséquences des dérèglements climatiques et découvrir des alternatives en faveur du climat.



## THÉMATIQUES ABORDÉES

Changement climatique - Développement durable - Transition





## SOMMAIRE

- FICHE D'ANIMATION.....02
- GUIDE DES RÉPONSES.....09
- MATÉRIEL PÉDAGOGIQUE À IMPRIMER.....16



## OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

---

- Identifier des causes et conséquences du changement climatique.
- Découvrir et questionner des alternatives en faveur de la lutte contre le changement climatique.
- S'interroger sur sa place comme acteur de la lutte contre le changement climatique.



## PUBLICS

---

12 ans et +  
Minimum 8 personnes - maximum 30.



## DURÉE DE L'ANIMATION

---

1h30 (1h de jeu et 30 min. d'échanges)



## MATÉRIEL NÉCESSAIRE



1 plateau  
représentant une année  
(52 cases = 52 semaines)



1 plateau "jauge de viabilité de  
la planète"  
+ 1 jeton planète (ou un taille  
crayon en forme de planète !)



**91 cartes :**

- 20 cartes Quiz (grises)
- 16 cartes Bonne Nouvelle (jaunes)
- 16 cartes Dégâts (rouges)
- 16 cartes Catastrophes (violette)
- 23 cartes Transitions (vertes)



2 dés à 6 faces



5 pions



3 jetons Joker



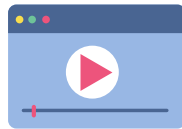
8 billets crédits  
carbones



1 barrière  
"jour du  
dépassement"



2 schémas à  
compléter  
+ 1 article et 1  
schéma (annexes)



La vidéo sur  
l'acidification des  
océans (annexe)



Des feuilles et des  
stylos pour chaque  
équipe



Le guide des  
réponses pour  
l'animateur-riche

### Astuces pour l'impression du jeu :

- Pour le **plateau et la jauge**, nous vous recommandons de les imprimer a minima en A3. Vous pouvez aussi imprimer le plateau en mode « Affiche » pour qu'il soit plus grand. [Mode Affiche : A3, Paysage, 130%]. Le plateau sera ainsi composé de 4 feuilles A3.
- Les **cartes Quiz et Bonnes nouvelles** sont à imprimer en recto seulement, puis à plier en deux.
- Les **cartes Dégâts, Catastrophes et Transitions**, sont à imprimer en recto verso « retourner sur les bords courts ».
- Les cartes sont volontairement au format A4, pour en faciliter la lecture en équipe durant le jeu.
- Des cartes vierges ont également été ajoutées à la fin du document pour vous permettre d'en créer de nouvelles, en fonction de l'actualité ou de votre contexte local.



*Prévoir entre 4 à 6 heures environ pour la création du jeu, incluant l'impression, le découpage et la plastification des cartes et du plateau.*



## DÉROULÉ D'ANIMATION

### Mise en place :

Installer le plateau sur une table au centre et former 5 équipes de 4 à 6 joueur·euses.

Placer la jauge de viabilité de la planète à côté du plateau, avec le jeton planète sur la case orange foncé.

Placez les 3 jetons jokers face jaune visible à côté du plateau de jeu.



Enlever les cartes marquées d'un « L » (pour lycée) lorsque vous animez le jeu au collège. Disposer à côté du plateau les différentes cartes en pile face cachées après les avoir bien mélangées.

Chaque équipe reçoit :

- un pion, qu'elle place sur la case départ du plateau
- des feuilles et des stylos
- des billets « crédits carbone » qui sont distribués inégalement et aléatoirement entre les équipes de la façon suivante :
  - Une équipe reçoit 1 crédit,
  - Deux équipes reçoivent 3 crédits,
  - Une équipe reçoit 5 crédits,
  - Une équipe reçoit 10 crédits.

Si l'on vous pose une question sur l'utilité des billets « crédits carbone », répondez que cela sera révélé en temps utile.

### But du jeu :

Être la 1ère équipe à arriver à la fin de l'année **ET** que la jauge de viabilité de la planète soit dans le vert. Attention, si cette jauge collective n'est pas dans le vert, la partie est perdue pour tou·tes dans tous les cas !



### Déroulement d'un tour de jeu :

Les équipes jouent chacune leur tour. À son tour de jeu, l'équipe lance les 2 dés et avance d'autant de cases sur le plateau. Elle applique l'effet de la case d'arrivée.

## Effet des cases :



- Cases « **Cartes** » : Piochez la carte du symbole correspondant.
- Cases « **Jet privé** » : Si vous le pouvez - et le souhaitez - payez 5 crédits carbones pour prendre un jet privé et avancer votre pion de 3 cases (sans jouer la case d'arrivée). Le jeton sur la jauge de l'état de viabilité de la planète reculera quant à lui de 2 crans. Si l'équipe décide de ne pas prendre le jet, ou ne peut se le permettre, rien ne se passe.
- Cases « **Avancer / Reculer** » (symbolisées par des flèches) : Appliquez l'effet correspondant d'autant de case(s) que de nombre de flèches et jouez la case sur laquelle vous arrivez.
- Cases « **Dé** » : Relancez les dés et jouez la case sur laquelle vous arrivez.
- Cases « **Échange** » : Si vous le souhaitez, échangez votre pion avec n'importe quel autre pion du plateau.
- Case « **FIN** » : La fin du jeu est déclenchée ! (Cf. le debrief de l'outil)

## Effet des cartes :



- **Carte Quiz** : répondez à la question. Si l'équipe trouve la bonne réponse, elle a le choix entre avancer son pion de 2 cases, OU monter la jauge collective d'1 cran.
- **Cartes Dégâts** ou **Catastrophes** (dites "négatives") : L'équipe prend connaissance de la carte et doit tenter de relever le défi associé.
  - Si le défi est réussi, vous avez évité la catastrophe, rien ne se passe.
  - Si le défi est raté, vous reculez de 2 cases et reculez la jauge de l'état de viabilité de la planète d'1 cran.
- *Remarques* :
  - Défis collectifs : Certains défis sont compétitifs et incluent à minima deux équipes. L'équipe gagnante ne bouge pas, tandis que l(es) équipe(s) perdante(s) recule(nt) de 2 cases. La jauge ne bouge pas en cas de défi collectif.
  - Catastrophes inévitables : par choix, certaines cartes catastrophes ne comportent pas de défi et sont donc inévitables. Dans ce cas, les participant·es et la jauge reculent systématiquement.
- **Cartes Transitions** : L'équipe prend connaissance de la carte et doit tenter de relever le défi associé.
  - Si le défi est réussi, l'équipe a le choix entre avancer son pion de 2 cases, OU monter la jauge collective d'1 cran.
  - Si le défi est raté, l'équipe n'a pas réussi à impulser un changement, rien ne se passe.
- *Remarques* :
  - Défis collectifs : Certains défis sont compétitifs et incluent à minima deux équipes. L'équipe gagnante a le choix entre avancer son pion de 2 cases, OU monter la jauge collective d'1 cran.

- Difficulté des défis : certains défis sont volontairement difficiles à relever, le but étant qu'il ne soit pas si aisé de remonter la jauge d'état de viabilité de la planète, tout comme il n'est aujourd'hui pas si aisé de solutionner le problème du changement climatique.
- **Cartes flash info « Bonnes nouvelles »** : elles n'ont pas d'effet particulier, elles sont là pour remonter le moral ! À noter que lorsqu'elles sont tirées, elles ne remontent pas la jauge d'état de viabilité de la planète, car elles ont déjà eu lieu (ce sont des cases d'informations, contrairement aux cartes négatives ou transitions où les joueur·euses essayent d'impulser un changement) et sont donc déjà prises en compte dans la situation de départ du jeu.



### Jauge de viabilité de la planète :

Chaque zone de couleur est divisée en 2 nuances, et chaque nuance comporte 2 cases, soit 16 cases au total.

- **Rouge** : Stade de non-retour ; la planète n'est plus en capacité d'absorber tout le CO<sub>2</sub> que nous produisons et cela dérègle massivement le climat et empêche la survie humaine sur Terre.
- **Orange** (*point de départ du jeu et situation actuelle de notre planète*) : on émet plus de CO<sub>2</sub> que la planète ne peut en "absorber".
- **Jaune** : On est à la limite, on émet autant de CO<sub>2</sub> que la planète peut en absorber.
- **Vert** : On produit moins de CO<sub>2</sub> que les capacités de la planète à l'absorber.

**Attention**, dès que la jauge arrive dans l'une des 3 dernières cases (côté rouge), cela déclenche un **évènement**, à annoncer dans l'ordre chronologique suivant :

1. **COP24** : L'animateur·rice propose que chaque équipe recule de 3 cases pour remonter la jauge de 3 cases. Si une seule équipe refuse, rien ne se passe.
2. **Action citoyenne** : Les équipes doivent chacune trouver une action à mettre en place dans leur ville / établissement pour avoir le droit de remonter collectivement la jauge de 3 cases. Les actions données doivent être concrètes, réalisables et avec un impact avéré.
3. **Application d'une loi sur la mobilité** (action obligatoire) : Interdiction des transports très polluants : avion, ferry et interdiction des transports polluants individuels sur les trajets de moins de 5km et dans les villes. Les équipes n'utiliseront plus qu'un seul dé jusqu'à la fin du jeu, en revanche, la jauge de viabilité de la planète est remontée de 5 cases.
4. **Collectif militant** : L'animateur·rice propose qu'une des équipes recule sur le plateau de 5 cases. Si une équipe accepte, la jauge collective sera remontée de 3 cases.

Nous laissons à la libre appréciation de l'animateur·rice la possibilité de jouer ces évènements à tout moment, selon la situation et son ressenti du groupe.

Si tous ces évènements ont déjà été mis en œuvre et que le jeton de la jauge d'état de viabilité de la planète arrive sur la dernière case de la zone rouge - la case bombe - le jeu prend fin et la partie est perdue pour tou·tes.

### Crédits Carbone :



Les équipes en reçoivent un certain nombre en début de partie, répartis inégalement. (cf mise en place p3)

Durant la partie, les équipes pourront gagner des crédits supplémentaires si elles remportent les défis de certaines cartes Transitions. Ces crédits peuvent être utilisés pour « prendre un jet privé » (cf. « Effet des cases - Jet privé »).

Ces crédits carbones servent à aborder la notion de privilèges des populations les plus riches et de compensation carbone (« pollueur-payeur »). Si vous souhaitez en savoir plus sur la compensation carbone, vous pouvez consulter l'article de Greenpeace : ["Compensation carbone : outil de greenwashing ou réelle solution pour le climat ?"](#)

### Règles optionnelles :



Il existe une « réserve » de 3 Jokers, collective à l'ensemble des équipes. Si une équipe utilise un Joker, plus aucune équipe ne pourra l'utiliser.

3 jetons sont disposés à côté du plateau pour les symboliser et sont retournés après usage.

Les Jokers sont les suivants :

- **Switch la carte** : l'animateur·rice propose une autre carte et l'équipe doit choisir la carte à laquelle elle souhaite répondre.

- **Balance ta carte** : L'équipe peut choisir une autre équipe qui répondra à sa place. L'équipe qui répond ou exécute le défi de la carte applique les bonus ou malus correspondants.

- **« Ok Google » ou « Dis Siri »** : l'équipe a le droit d'utiliser Internet pour trouver la réponse (avec le téléphone de l'animateur·rice).



- Comment vous sentez-vous à la fin du jeu ?
- Qu'est-ce qui vous a marqué ? Surpris·e ? Pourquoi ?
- Quelles sont les causes du changement climatique ? (Faire le lien avec les cartes dégâts, représentant les activités humaines)
- Quelles sont les conséquences actuelles / possibles du changement climatique ? (Faire le lien avec les cartes catastrophes)
- D'après vous, pourquoi certaines cartes catastrophes n'avaient-elles pas de défi ? Les catastrophes naturelles sont-elles évitables ?
- L'animateur·rice peut sortir la barrière rouge et blanche et la placer sur la case du plateau correspondant à la semaine du jour du dépassement (cf. WWF) et peut poser la question : Que représente cette barrière rouge et blanche selon vous ? (Le jour du dépassement est le jour où l'humanité a consommé toutes les ressources que la Terre peut régénérer en une année.)
- Est-il facile de choisir entre faire augmenter la jauge (bénéfice collectif) et avancer / reculer sur le plateau (intérêt individuel) ? Pourquoi ? Qu'est-ce que cela peut représenter dans la réalité ?
- Qu'avez-vous compris des crédits carbone ? Dans la réalité, est-ce obligatoire ? La compensation carbone vous semble-t-elle une bonne solution ? Connaissez-vous l'expression « pollueur-payeur » ? En quoi les crédits carbone peuvent-ils être vecteurs d'inégalités ?
- Sommes-nous tou·tes égaux face au changement climatique ? Quelles sociétés ont le plus contribué à la dégradation de notre équilibre climatique ? Qui en subit le plus les conséquences ? Qui a le plus de pouvoir d'action pour inverser la tendance ?
- Avez-vous récemment entendu d'autres bonnes nouvelles que celles du jeu ?
- Quelles pistes d'actions avez-vous retenu du jeu pour lutter contre le changement climatique ?
- Toutes les transitions / solutions vous semblent-elles bonnes ? Utilisez les cartes Transitions 6 et 7 pour aborder plus spécifiquement le concept de Greenwashing.
- Est-ce que la technologie est une solution majeure pour la transition ?
- Quelles initiatives pourriez-vous mettre en place dans votre quotidien pour lutter contre le changement climatique ?



## DESCRIPTIONS DES CARTES & RÉPONSES

### CARTES QUIZ : 20 cartes

1. Température au sol de la planète Terre sans l'effet de serre = **-18°C**
2. Secteur le plus émetteur de CO<sub>2</sub> = **la production d'électricité (25%)**  
(l'agriculture représente 24%)
3. Quantité moyenne de CO<sub>2</sub> pour 1 000km d'avion = **178 kg**
4. La population d'insectes a diminué de **80%**
5. Augmentation des feux de forêt = **14%**
6. **La fonte de la banquise** ne provoque pas l'élévation du niveau des océans.  
*NB : la dilatation de l'eau, ou augmentation de son volume, est un phénomène naturel qui se produit lors de l'augmentation de la température de l'eau.  
Pour la fonte de la banquise, à titre de comparaison, un verre d'eau ne déborde pas quand on laisse fondre le glaçon (même s'il dépassait de la surface). En effet, la glace est moins dense que l'eau liquide. Autrement dit, la glace a un plus grand volume que l'eau liquide. Lorsqu'elle fond, elle occupe alors moins de place.*
7. 3 principaux gaz à effet de serre = **protoxyde d'azote (N<sub>2</sub>O), méthane (CH<sub>4</sub>) et dioxyde de carbone (CO<sub>2</sub>)**
8. Personnes vivant dans un contexte vulnérable = **3,5 milliards**
9. Espèces animales supplémentaires classées éteintes = **31**
10. Équipement le plus gourmand en électricité = le **chauffage électrique** (2 000kwh/an)  
*NB : l'éclairage = 147 kwh/an ; le sèche-linge = 301 kwh/an ; la box internet = 100 kwh/an*
11. Empreinte écologique de la France = **5 hectares par habitant**  
*NB : Empreinte écologique = surface nécessaire pour produire les ressources utilisées par une population et absorber les déchets qu'elle a générés (WWF).  
Si tout le monde consommait comme un·e Français·e, il faudrait donc 3 planètes pour répondre aux besoins de la population mondiale.*
12. Aliments à l'impact le plus négatif = **1 steak de bœuf** (99 kg CO<sub>2</sub>e)  
*NB : 1kg de chocolat noir = 47kg CO<sub>2</sub>e ; 1 kg de bananes = 0,86 kg CO<sub>2</sub>e.*
13. 10% les plus riches du monde = 50% des émissions de gaz carbonique
14. Augmentation de la température d'ici 2030 = **+1,5°C**
15. Empreinte carbone d'un·e Français·e = **9,9 tonnes** équivalent CO<sub>2</sub>  
*NB : Empreinte carbone = quantité de gaz à effet de serre produite par les activités humaines.  
8,2 = moyenne en Chine ; 21 = moyenne aux USA*
16. Part gaz à effet de serre liée à la consommation de viande = **15%**
17. Négawatt = le **nom d'un scénario de transition énergétique** permettant de se passer des énergies fossiles et nucléaires
18. Part gaz à effet de serre produite par le numérique = **4%**
19. Tonnes de CO<sub>2</sub> consommées pour limiter le réchauffement = **2 tonnes**
20. Secteur du tourisme = **118 millions tonnes** d'équivalent CO<sub>2</sub>

## **CARTES DÉGÂTS** : 16 cartes

1. Remarque : Selon les experts, l'espérance de vie dans le delta du Niger est désormais de 41 ans, soit 10 ans de moins que la moyenne nationale.

Défi : Alternatives aux énergies fossiles. *Ex : économie d'énergie, énergie éolienne, énergie solaire, énergie nucléaire, géothermie.*

2. Pas de défi

3. Défi : Préparer une pancarte pour manifester contre l'exploitation animale

4. Pas de défi

5. Défi collectif : Trouver des solutions que les villes peuvent mettre en place pour limiter leur empreinte écologique. *Ex : Favoriser le transport collectif, mettre en place des repas végétariens dans les écoles et au restaurant de la mairie, mettre en place des composts collectifs, végétaliser les rues et les espaces publics, potagers urbains, symbiose industrielle, limiter la lumière, mettre à disposition des vélos publics...*

6. Défi collectif : Citer des astuces zéro déchet. *Ex : course en vrac, couvert en bambou, sac en tissu, brosses à dent avec tête changeable, éponges lavables (tawashi), protections hygiéniques réutilisables (cup, serviettes lavables), dentifrice / shampoing solide, bidon de lessive rechargeable...*

7. Remarque : D'autres compagnies ont fait de même, à Taiwan, certains avions restants même sur le tarmac, simplement pour que les voyageurs retrouvent le plaisir d'être dans un avion.

Défi : Citer des alternatives à l'avion. *Ex : le train, les bus longue distance, le covoiturage, le stop.*

8. Défi : Citer des pratiques négatives du milieu de la mode. *Ex : vêtements neufs invendus brûlés, pour fabriquer un jean on utilise environ 10 000 litres d'eau (watercalculator.org), utilisation de produits chimiques pour blanchir les jeans, transport multiples entre les lieux de production et de consommation...*

9. Remarque : 70 matériaux sont nécessaires pour fabriquer un smartphone, dont 50 métaux différents : or, argent, tantale, cobalt, etc. Des ressources rares et précieuses, extraites dans des conditions difficiles pour les travailleurs.

Défi : Résoudre le rébus : *Fairphone (Fer, faux, nœud).*

10. Défi : Citer des façons de rafraîchir sa maison de manière écologique. *Ex : fermer les volets aux heures chaudes, ouvrir les fenêtres la nuit, passer la serpillère (sans produit), mettre un linge humide devant un ventilateur.*

11. Défi : Créer un post Instagram dénonçant les conséquences de la coupe du monde de football au Qatar.

12. Défi collectif : Le·a 1e joueur·se qui trouve sur son smartphone son temps d'écran quotidien fait gagner son équipe.

13. Remarque : 1000€ d'épargne dans une banque qui investit dans des énergies fossiles équivaut à 558kg CO<sub>2</sub>.

Défi collectif : citer une banque « verte ». Ex : Nef, Crédit coopératif, Green Got, Hélios, Onlyone, Bunq. Lydia Vert (en partenariat avec la Nef).

14. Remarque : Le streaming vidéo représente 54% du trafic Internet mondial, et Netflix représente à lui seul 15% en 2022. Les émissions de CO<sub>2</sub> dépendent aussi du pays où vous vous connectez, selon les énergies utilisées l'émission de CO<sub>2</sub> peut être très différente !

Défi : Citer des films ou séries sur le climat. Ex: *Don't look up, Sur le front, Our planet, Demain, Bigger than Us...*

15. Défi : Calculer l'équivalent CO<sub>2</sub> de chaque moyen de transport (quantité émise par personne pour 50km) : trottinette = 0.5 kg ; train = 0.3 kg ; scooter = 3.8 kg ; voiture = 5kg.

16. Défi : Reliez les points en trouvant ce qui équivaut à 75 tonnes d'équivalent CO<sub>2</sub> :

- 4 018 paire de baskets
- 147 059 repas végétarien
- 10 331 repas avec viande
- 2 415 smartphone

## **CARTES CATASTROPHES** – 16 cartes

1. Défi collectif : Citer des types de catastrophes naturelles accentuées par les dérèglements climatiques. Ex : *ouragan, tornade, séisme, tsunami, inondations, trombe marine, incendies, avalanche, grêle, tempête de sable, glissement de terrain, coulée de boue...*

*NB 1 : cyclone, typhon et ouragan sont le même phénomène météorologique.*

*NB 2 : les éruptions volcaniques et les pluies de météorites sont des catastrophes naturelles, mais ne sont pas dues aux dérèglements climatiques.*

2. Défi collectif : « Floor is water »

3. Défi : Citer des conséquences des incendies. Ex : *émissions de CO<sub>2</sub>, disparition de biodiversité, consommation d'eau...*

4. Pas de défi

5. Défi: Résoudre le code pour trouver le lieu de l'ouragan : *Golfe du Mexique*

6. Remarque: Espèce endémique = espèce localisée sur une aire restreinte.

Défi: regarder puis expliquer la vidéo sur l'acidification des océans.

*L'océan absorbe naturellement 1/3 du CO<sub>2</sub> mais l'activité humaine en rajoute une quantité énorme de la planète. Quand le Dioxyde de carbone se dissout dans l'eau, elle devient plus acide. C'est pourquoi le corail disparaît, entraînant des répercussions sur toute la chaîne alimentaire.*

7. Défi: schéma + article sur la différence entre banquise, iceberg et calotte glaciaire.

- Banquise = couche de glace formée à la surface de la mer, qui se forme pendant l'hiver polaire par congélation de l'eau de mer.
- Calotte glaciaire = glacier d'eau douce très étendu, qui recouvre 98 % du continent Antarctique.
- Iceberg = morceau de glace (eau douce) dérivant sur la mer. Détachés des glaciers atteignant la mer.

8. Pas de défi

9. Pas de défi

10. Défi: Associer l'objet à sa consommation d'eau (fabrication ou utilisation)  
Burger = 2400L ; Smartphone = 12 700L ; Douche de 5mn = 75L ; Jean = 10 000L  
*Source : waterfootprint calculator. Ce calcul intègre les eaux directes et indirectes (eaux polluées par exemple).*

11. Défi: Trouvez les Philippines sur la carte (1 essai).

12. Pas de défi

13. Défi: Trouvez l'intrus. *Toutes ces espèces sont en voie de disparition sauf le béluga qui a un statut quasi-menacé.* De gauche à droite et de haut en bas : ours polaire, harfang des neiges, manchot empereur, béluga, renard polaire et narval.

14. Défi: Les 2 pays sont Éthiopie au Nord et Tanzanie au Sud.

15. Défi: Citer des conséquences de la hausse des températures. *Ex : conséquence sur les récoltes (précocité ou baisse de la production), impact sur la biodiversité (abeilles sortent trop tard par rapport à l'apparition des fleurs), acidification des océans, fonte des glaciers, sécheresse...*

16. Défi: Mémorisation : L'équipe doit retenir les informations citées sur la carte et les restituer au tour suivant.

**CARTES TRANSITIONS** : 23 cartes

1. Défi : Reconstituer le schéma du data center qui chauffe la piscine
2. Défi : Citer 2 impacts positif et 1 négatif des voitures électriques.  
*Ex : Avantages : Réduction des gaz à effet de serre, réduction de la pollution sonore dans les villes ce qui favorise le retour de la biodiversité.*  
*Inconvénients : extraction de métaux rares pour les batteries, problématique de gestion de la batterie lorsque la voiture devient un déchet.*
3. Remarque : impact des différents repas en équivalent CO<sub>2</sub> :  
végétarien = 0.5kg ; poulet = 1,6kg ; poisson blanc = 2kg ; bœuf = 7kg  
Défi collectif : Lister 5 aliments riches en protéines végétales (qui peuvent remplacer la viande).  
*Ex : lentilles, soja, haricots mungo, arachides, spiruline, soja, graine de chanvre, graine de courge, noix, pois chiche, lentilles corail, haricots, pois cassés, graines de sésame, cacahuètes, graines de chia, quinoa, épeautre, sarrasin, son d'avoine.*
4. Défi : moyens de réduire la publicité dans notre quotidien. *Ex : pétition, stickers « Stop pub », AdBlock ou autre bloqueur de pub sur internet, boycott de marques faisant trop de pub, recouvrir des affiches de pub dans la rue avec des messages anti-pub (si vous souhaitez aborder le concept de désobéissance civile).*
5. Défi collectif : Citer un maximum de mesures en faveur de l'usage du vélo en moins d'une minute.  
*Ex : pistes cyclables, signalisations pour vélo, aides financières pour l'achat d'un vélo, bornes de vélo en libre-service, ateliers de réparation pour vélo par des citoyen·nes, forfait mobilités durables par les employeurs, journée de sensibilisation à l'école...*
6. Défi : Préparer une campagne pour les réseaux sociaux : **gagne 2 crédits carbone !**  
Remarque : Le Coca Life n'est plus en vente en France depuis 2017 suite à de mauvais résultats des ventes. Coca-Cola n'utilisait en réalité pas de la Stévia mais un édulcorant à base de Stévia, le glycoside de stéviol. Cet édulcorant nécessite une transformation industrielle pour être utilisé sous forme de poudre blanche au goût sucré.
7. Défi : Préparer une campagne pour les réseaux sociaux : **gagne 2 crédits carbone !**  
Remarque : L'avion à hydrogène n'est actuellement pas au point. Airbus tente de développer cette technologie pour 2035. Mais, il faudrait plus de 15 ans pour renouveler l'ensemble de la flotte de l'aviation. Soit en 2050, au plus rapide.
8. Défi collectif : Créer un slogan en faveur de la protection de la planète.

9. Défi : Définition géothermie = *Utilisation de l'énergie contenue dans le sous-sol comme source de chaleur et d'électricité.*
10. Défi : Faire la somme des énergies renouvelables = 29 (*Géothermie + Biomasse + Éolienne + Solaire + Hydroélectricité*).
11. Défi : Compléter le schéma de la méthode des 5R.  
*Refuser – Réduire – Réutiliser – Rendre à la Terre (composter) - Recycler*
12. Défi : Les 5 piliers d'un éco-quartier sont : *Logement, Déchets, Végétalisation, Propreté & eau, Mobilité.*
13. Défi : Citer des alternatives aux emballages plastiques.  
*Ex : gourde réutilisable, emballage bambou, chanvre ou autres fibres végétales, bocaux, sac en tissus, bee wrap...*
14. Défi collectif : Citer des idées pour réduire la consommation d'énergie d'une maison.  
*Ex : éteindre la lumière, mettre des multiprises avec interrupteur, éteindre la box la nuit, mettre le chauffage moins fort, utiliser des bas de porte, refaire l'isolation de sa maison, utiliser des ampoules basses consommation, etc.*
15. Défi : La photo correspond à un toit intelligent qui permet de récupérer l'eau et de réguler la température.
16. Défi : Citer trois bénéfices d'avoir des villes plus végétalisées.  
*Ex : amélioration de la qualité de l'air, baisse des maladies respiratoires, baisse de la température, lutte contre les îlots de chaleur, augmentation de la biodiversité, amélioration du bien-être des habitant-es...*
17. Défi collectif : Citer des solutions pour réduire l'empreinte carbone d'une entreprise.  
*Ex : faciliter le covoiturage entre salarié-es, limiter les mails au sein d'une même équipe (réduire l'envoi de pièces jointes), sensibiliser au tri régulier des mails, mettre en place des options végétariennes (si cantine dans l'entreprise), faciliter le vélotaf (mise en place d'un garage à vélo sécurisé, etc.), éteindre les lumières inutilisées, éteindre les imprimantes le soir...*
18. Défi : Résoudre le rébus : *Ce gaz à effet de serre est le méthane (sss œuf gaz a haie fée deux cerf L œuf mai t' âne).*
19. Défi : Créer un slogan contre la pollution plastique.
20. Défi : Créer un menu (entrée - plat - dessert) équilibré et végétalien (sans viande/poisson, ni œufs, lait, crème, fromage ou miel).

21. Défi collectif : Citer des solutions contre le gaspillage alimentaire.

*Ex : réduire ses portions (se resservir si nécessaire), acheter des produits en fin de DLC (et les congeler), faire du pain perdu, faire des compotes avec les fruits abîmés, acheter les fruits et légumes « moches »...*

22. Défi : Créer une saynète pour convaincre un·e cultivateur·rice d'utiliser les algues.

23. Défi collectif : Citer des solutions pour réduire la consommation d'eau.

*Ex : mettre une bouteille dans sa chasse d'eau pour en limiter le volume, mettre des mousseurs aux robinets, réduire son temps de douche, acheter des vêtements de seconde main, installer des récupérateurs d'eau de pluie, des toilettes sèches...*



## IELS ONT CONTRIBUÉ À LA CRÉATION DE CET OUTIL

### INGÉNIERIE PÉDAGOGIQUE



**KuriOz**

6 bis rue Albin Haller - 86000 Poitiers

Tel : (+33) 05 49 41 49 11

contact@kurioz.org - www.kurioz.org

www.comprendrepouragir.org

### PARTENAIRES FINANCIERS



Avec le soutien de l'Agence française de développement



Cet outil est mis à disposition sous licence "Attribution - Partage dans les Mêmes Conditions 4.0 International". Pour voir une copie de cette licence, visitez <https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/deed.fr>

Crédits images : Education by Rudez Studio from the Noun Project - Objectives by romzicon from the Noun Project - Process by NeMaria from the Noun Project - Target by Eleanor Bell from the Noun Project - Time by sumhi\_icon from the Noun Project